LIGHT SEEKER

Une ombre malfaisante a été jetée sur la vallée, poussant habitants et animaux à la fuite.
Du haut d'une falaise, une mystérieuse créature nommée Buh est témoin de cette désolation et décide de restaurer la lumière.
Buh descend dans la vallée en utilisant sa magie pour atteindre et ramener la lumière. Tandis que les ténèbres refluent, les habitants de la vallée s'en reviennent et se réjouissent du retour de la lumière bienfaitrice.

Matériel

9 Cubes Terrain

1 meeple Buh (jeton de blocage)

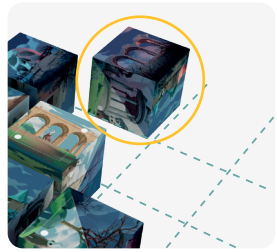
Mise en place

1. Placez aléatoirement les Cubes – face sombre visible – en un carré de 3x3 dont un angle pointe en direction de chaque joueur. Laissez un peu d'espace entre les Cubes.
2. Placez le jeton de blocage sur le cube central. Vous êtes désormais prêt à jouer.

3. Le joueur ayant allumé une lampe en dernier devient premier joueur.
4. Lors de ce premier tour, seule UNE action est effectuée, au lieu de deux. Sinon, il est similaire en tous points aux tours suivants.

Concepts-clés

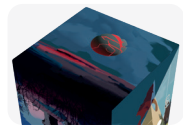
Vallée



Les Cubes représentent la vallée : ils forment une grille imaginaire qui s'étend à l'infini. Les joueurs doivent toujours placer les Cubes en les alignant avec cette grille.

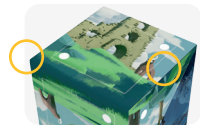
Zone de lumière

Chaque Cube est plus ou moins éclairé, selon la face qui est visible et donc le nombre de cercles blancs :



Une face sombre apporte 0 lumière.

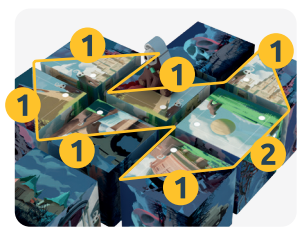
Une face ombragée apporte 1 lumière.



Une face éclairée apporte 2 lumières.

Une Zone de lumière est une zone crée par la lumière d'un ou plusieurs Cubes orthogonalement adjacents. La valeur d'une Zone de lumière est égale à la somme des lumières (chaque cercle blanc apporte 1 lumière) de l'ensemble des Cubes connectés.

Exemple : Zone de lumière de 7 cercles



Exemple : Zone de lumière de 8 cercles

Case libre

Chaque Cube est entouré de quatre cases orthogonalement adjacentes. Toute case ne contenant **aucun** autre Cube est considéré comme une Case libre.

Déroulement de la partie

Les joueurs alternent les tours en déplaçant les Cubes sur la grille. Ils tentent de créer une Zone de lumière d'une valeur de 7 ou plus.

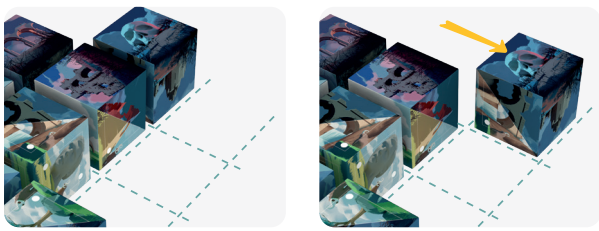
A son tour, un joueur doit exéctuer exactement 2 actions, puis déplacer le jeton de blocage. À chaque action, le joueur doit sélectionner un Cube qui répond aux critères suivants :

1. Le jeton de blocage n'est pas sur le Cube sélectionné.
2. Le Cube sélectionné est entouré d'au moins une Case libre.

Le Cube sélectionné peut être soit glissé soit roulé.

Glisser le Cube

Glissez le Cube sur l'une des Cases libres adjacentes sans le faire pivoter d'une quelconque manière.



Rouler le Cube

Roulez le Cube sur l'une de ses faces afin qu'il atteigne une Case libre adjacente. Ainsi, une nouvelle face du Cube sera visible après cette action.

Les critères suivants doivent être respectés à la fin de la deuxième action :

1. Chaque Cube de la grille doit être orthogonalement ou diagonalement adjacent à au moins un autre Cube.

2. La somme totale de lumière visible des Zones de lumière doit être supérieure à ce qu'elle était au début du tour.

Exemple : La valeur totale de lumière est de 5 au début du tour, et doit donc être de 6 ou plus à la fin de celui-ci.

Déplacer le jeton de blocage

Après avoir effectué ses deux actions, le joueur actif doit déplacer le jeton de blocage sur un autre Cube. Son tour s'achève ensuite.

Fin de la partie

À la fin de chaque tour, si une **Zone de lumière** de valeur 7 **ou plus** est présente, le joueur qui vient de finir son tour gagne la partie !

Crédits

Auteur : Daniel & Julian Danzer
Illustrations : Bryn Jones
Direction artistique : Cristina Aguirre Bisi
Éditeur : Thundergryph Games
Chef de projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Découvreur du jeu : Marcello Bertocchi
Rédacteur du livret : Jonathan Cox
Traduction française : The Rulebook Translator
Création graphique : Daniel Tosco
Maquettes : Erick Tosco
Merci au soutien de : Cristina Bisi, Luis González

Développé par ThunderGryph Games sous licence du Studio Supernova

Règles numériques

Règles numériques sur thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, All rights reserved.